

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике и ИКТ составлена на основе авторской программы Босовой Л.Л. «Программа курса информатики и ИКТ для 5-7 классов средней общеобразовательной школы», изданной в сборнике «Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015».

Содержание авторской программы Босовой Л.Л. в рабочей программе адаптировано к условиям используемого программного обеспечения в образовательном процессе.

Цели и задачи

Пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в 5 – 7 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Изучение информатики и ИКТ в 5–6 классах направлено на достижение следующих целей:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое изучение содержания основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ необходимо решить следующие задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

– создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- Объекты и системы
- Информационные модели
- «Алгоритмы и исполнители»

Раздел 1. Объекты и системы

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Выпускник научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Выпускник получит возможность:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Выпускник научится:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
 - различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
 - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
 - создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
 - работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
 - вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
 - выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
 - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
 - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
 - использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
 - создавать и форматировать списки;
 - создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
 - создавать круговые и столбиковые диаграммы;
 - применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
 - использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
 - осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
 - ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
 - соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
- Ученик получит возможность:
- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
 - научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
 - сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
 - расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
 - создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
 - осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;

- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 2. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Выпускник научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Ученик получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 3. «Алгоритмы и исполнители»

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник получит возможность:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

Место дисциплины в структуре ООП ООО

Дисциплина «Информатика и ИКТ» в 6 классе относится ко II ступени регионального компонента учебного плана ГБОУ гимназии им. С.В.Байменова города Похвистнево.

Рабочая программа основного общего образования по информатике и ИКТ составлена на основе Фундаментального ядра содержания общего образования и требований к результатам освоения основной общеобразовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте общего образования. В ней также учитываются основные идеи и положения Программы развития и формирования универсальных учебных действий для основного общего образования.

Требования к результатам освоения содержания дисциплины

Стандарт, устанавливает требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования.

Процесс изучения дисциплины «Информатика и ИКТ» направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ООО и ООП ООО.

Сформулированные цели на этапе пропедевтического курса реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,
- понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными

метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера:
- постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми

понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей— таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Формы организации учебного процесса

Формы текущего контроля знаний, умений, навыков; промежуточной и итоговой аттестации учащихся. Текущий контроль осуществляется с помощью практических работ (компьютерного практикума).

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы) в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования.

Итоговый контроль осуществляется по завершении учебного материала за год в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования, творческой работы.

Единицей учебного процесса является урок. В первой части урока проводится объяснение нового материала, а на конец урока планируется компьютерный практикум (практические работы). Работа учеников за компьютером в 6 классах 15-20 минут. В ходе обучения учащимся предлагаются короткие (5-10 минут) проверочные работы (в форме тестирования). Очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы по описанию самостоятельно, без посторонней помощи учителя или товарищей.

В 6 классе особое внимание следует уделить организации самостоятельной работы учащихся на компьютере. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой.

Используемые технологии, методы и формы работы:

При организации занятий школьников по информатике и информационным технологиям необходимо использовать различные методы и средства обучения с тем, чтобы с одной стороны, свести работу за ПК к регламентированной норме; с другой стороны, достичь наибольшего педагогического эффекта.

Презентации

1. Компьютерные объекты
2. Отношения объектов и их множеств
3. Разновидности объектов и их классификация
4. Системы объектов
5. Персональный компьютер как система
6. Как мы познаём окружающий мир
7. Понятие как форма мышления
8. Информационное моделирование
9. Знаковые информационные модели
10. Табличные информационные модели
11. Графики и диаграммы
12. Схемы
13. Что такое алгоритм
14. Исполнители вокруг нас
15. Формы записи алгоритмов
16. Типы алгоритмов
17. Управление исполнителем Чертёжник

Компьютерный практикум

1. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»
2. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»
3. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»
4. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»
5. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»
6. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»
7. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»
8. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»
9. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»
10. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»
11. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»
12. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики»
13. Практическая работа № 13 «Диаграммы вокруг нас»

14. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья»
15. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»
16. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»
17. Практическая работа № 17 «Создаём циклическую презентацию»
18. Практическая работа № 18 «Выполняем итоговый проект»

На уроках параллельно применяются общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, работа с учебником, рабочей тетрадью);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические работы за ПК);
- метод проектов.

Основные типы уроков:

- урок изучения нового материала;
- урок контроля знаний;
- обобщающий урок;
- комбинированный урок.

Преподавание курса ориентировано на использование учебного и программно-методического комплекса, в который входят:

- учебник и рабочая тетрадь для учащихся;
- методическое пособие для учителя, где последовательно раскрывается содержание учебных тем, предлагаются способы и приемы работы с УМК;
- комплект цифровых образовательных ресурсов.

Программа рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю. Программой предусмотрено проведение: практических работ – 18, тестовых работ - 4.

28 августа 2017 г. _____ Распанамарева Е.И.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения	Виды деятельности	Средства обучения	Методический аппарат	Результаты	
							Предметные умения	УУД
Раздел 1. Объекты и системы - 13 часов								
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира		1.09.17-2.09.17	Выделять, называть, описывать объекты реальной действительности.	УМК 1А, §1, стр.10-11 № 3,5, 9 УМК 1Б, №3, 4, 9, 12, 13	УМК 2А, стр.1-5, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки - свойства, действия, поведение, состояния. - соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности гигиены при работе со средствами ИКТ.	Формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»		4.09.17-9.09.17	Называть устройства компьютера и их функции.	УМК 1А, §2, стр.12-15, УМК 1Б, № 20, 21,23, 24	УМК 2А, стр.5-8, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь - оформлять рабочий стол; - работать с файловой системой, - давать имя файлу и папки; - определять размер файла, работать с контекстным меню.	развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; формирование умений
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»		11.09.17-16.09.17	Работать с клавиатурным тренажёром.	УМК 1А, §2, стр.17-18, № 9 УМК 1Б, №25-27	УМК 2А, стр.5-8, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь - работать с файловой системой, - давать имя файлу и папки; - определять размер файла, работать с контекстным меню.	формализации и структурирования информации; формирование умения выбирать способ
4.	Разнообразие отношений объектов и		18.09.17-23.09.17	Работать с клавиатурным	УМК 1А, §3, стр.	УМК 2А, стр.8-13,	Уметь: - выявлять отношения,	представления

	их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)			тренажёром. Вводить, редактировать, сохранять текст.	26 № 4 УМК 1Б, № 32-34,35-37	УМК 3А, УМК 3Б	связывающие данный объект с другими объектами; - создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.	данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	25.09.17-30.09.17	Определять программное обеспечение компьютера и его функции. Определять тип файлов по пиктограмме и расширению.	УМК 1А, §3, стр. 26 № 9, УМК 1Б, № 40-46	УМК 2А, стр.13-17, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - сравнивать простейшие понятия - составлять схему отношений «входит в состав»	обработки данных. самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;	
6.	Разновидности объекта и их классификация. Тест № 1 по теме «Объекты и системы»	2.10.17-7.10.17	Запускать программы с помощью Главного меню, работать с окнами. Изменять свойства Рабочего стола. КИМ № 1	УМК 1А, §4, стр. 32 № 6 УМК 1Б, № 52, 53	УМК 2А, стр.18-23, УМК 2Б, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - классифицировать объекты, - осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации.	поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств	
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	9.10.15-14.10.17	Запускать программы с помощью Главного меню, работать с окнами.	УМК 1А, §4 УМК 1Б, № 55-58	УМК 2А, стр.23-24, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь классифицировать компьютерные объекты	действия постановки и решения проблем: формулирование проблемы;	

8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	16.10.17-21.10.17	Управлять компьютером с помощью меню.	УМК 1А, §5, стр. 38 № 9 УМК 1Б, № 63, 64	УМК 2А, стр.24-26, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: -определять виды систем и их свойства; -осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации. Практическая деятельность: создавать графические модели в среде текстового процессора.	самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера; умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме.
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	23.10.17-28.10.17	Сопоставлять действия с информацией человеком и компьютером.	УМК 1А, §5 УМК 1Б, № 66, 67	УМК 2А, стр.26-27, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: определять выходящую информацию на основании входящей.	Формирование умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать,
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	6.11.17-11.11.17	Приводить примеры носителей информации с древних времен до наших дней.	УМК 1А, §6 УМК 1Б, № 73	УМК 2А, стр.27-29, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - работать с клавиатурой, мышью; включать и завершать работу компьютера; - определять когда компьютер надсистема, а когда подсистема.	устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение,
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6	13.11.17-18.11.17	Определять: источник, приемник информации, канал связи, помехи в	УМК 1А, §7, № 9, 11	УМК 2А, стр.29-33, УМК 3А,	Уметь: - приводить примеры материальных,	умозаключение (индуктивное, дедуктивное и

	«Создаем компьютерные документы»			различных ситуациях; определять способы передачи информации на разных этапах развития человечества.	УМК 1Б, № 76, 81,84	УМК 3Б	нематериальных и смешанных систем - получать информацию через восприятия, суждения, умозаключения	по аналогии) и делать выводы. Формирование умения создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)		20.11.17-25.11.17	Кодировать информацию, различать различные коды, применять коды на практике.	УМК 1А, §7, № 4 УМК 1Б, № 85	УМК 2А, стр.33-37, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - размещать текст в таблицу и графику - образовывать понятия приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем	
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3) Тест № 2 по теме «Объекты и системы»		27.11.17-2.12.17	Переходить от одной формы кодирования информации к другой по способу представления графической информации с помощью чисел. КИМ № 2	УМК 1А, §8, № 4, 9 УМК 1Б, 88,89, 93,94	УМК 2А, стр.37-38, УМК 2Б, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; - создавать графические модели; - давать понятиям определения	
Раздел 2. Информационные модели - 9 часов								
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»		4.12.17-9.12.17	Отличать тексты один от другого по их виду и форме.	УМК 1А, §9, № 6 УМК 1Б, № 103,105, 111	УМК 2А, стр.38-40, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - работать с компьютерной графикой - выбирать тип модели в зависимости от цели ее исследования	Формирование начальных представлений о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные,		11.12.17-16.12.17	Решать логические задачи с помощью таблиц.	УМК 1А, §10, № 2 УМК 1Б, № 116,	УМК 2А, стр.40-43, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - работать со словесной моделью - составлять словесное	

	художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»				120		описание с точки зрения моделирования	Формирование правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев; Самостоятельное выбор форм представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей. Формирование умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение,
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	18.12.17-23.12.17	Представлять текстовую информацию в графическом виде.			УМК 2А, стр.43-46, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - работать с многоуровневыми списками - представлять текстовую информацию в математическом виде	
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	25.12.17-28.12.17	Определять тип обработки информации и приводить примеры. Запускать и завершать работу программы Калькулятор, выполнять отдельные команды с помощью меню, выполнять простые вычисления с помощью программы.	УМК 1А, §10 УМК 1Б, № 121	УМК 2А, стр.46-47, УМК 3А, УМК 3Б	УМК 2А, стр.46-47, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать таблицы типа «Объекты-свойства» - правильно оформлять таблицу	
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	10.01.18-13.01.18	Запускать приложение WordPad, Создавать документ в приложении WordPad, вводить текст, сохранять текст.	УМК 1А, §10, № 3 УМК 1Б, № 122	УМК 2А, стр.47-50, УМК 3А, УМК 3Б	УМК 2А, стр.47-50, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать таблицы типа «объекты – объекты - один» ООО. Иметь представление о логических задачах -решать логические задачи -решать логические задач с помощью нескольких таблиц.	
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения	15.01.18-20.01.18	Редактировать текст (вставлять пропущенные буквы,	УМК 1А, §11, стр. 66-71, №	УМК 2А, стр.50-52, УМК 3А,	УМК 2А, стр.50-52, УМК 3А,	Уметь: - решать задачи на построение графиков и	

	величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)			удалять лишние буквы, заменять одну букву на другую и т.д.)	3,4 УМК 1Б, № 125, 126	УМК 3Б	диаграмм - строить графики	умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы. Формирование умения
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»		22.01.18-27.01.18	Редактировать текст, используя основным приемы работы с текстом.	УМК 1А, §11, стр.71-73, № 10 УМК 1Б, № 129	УМК 2А, стр.52-53, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать информационные модели в виде диаграмм и графиков - строить столбчатые и круговые диаграммы	создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)		29.01.18-3.02.18	Искать слова в тексте и заменять их на другие при помощи специальных функций текстового редактора.	УМК 1А, §11, стр. 74-77, № 14 УМК 1Б, № 132	УМК 2А, стр.53-61, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать информационные модели на графах, схемы, деревья. - различать схемы	
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6) Тест № 3 по теме «Информационное моделирование»		5.02.18-10.02.18	Систематизировать информацию по некоторому признаку; форматировать текст. КИМ № 3	УМК 1А, §12, №4 УМК 1Б, №136, 137	УМК 2А, стр.61-62, УМК 2Б, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать информационные модели на графах, схемы, деревья - использовать графы при решении задач	
Раздел 3. «Алгоритмы и исполнители» - 12 часов								
23.	Что такое алгоритм.		12.02.18-	Форматировать	УМК 1А,	УМК 2А,	Уметь составлять	Формирование

	Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»		17.02.18	документ для различных целей.	§12 УМК 1Б, № 138-140	стр.63-64, УМК 3А, УМК 3Б	простейшие алгоритмы на естественном языке	алгоритмическо й культуры; формирование представления
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик		19.02.18-24.02.18	Выбирать цвет, пользоваться инструментами художника и чертежника в графическом редакторе Paint.	УМК 1А, §13, №1 УМК 1Б, № 144, 146, 147	УМК 2А, стр.64-66, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь - определять виды исполнителей; - приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; - придумывать задачи по управлению учебными исполнителями	об основных изучаемых понятиях - «алгоритм» и его свойства; развитие алгоритмическо го мышления, необходимого для
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей		26.02.18-3.03.18	Редактировать отсканированное изображение.	УМК 1А, §13, №5 УМК 1Б, № 152, 159	УМК 2А, стр.67-69, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь: - создавать графические изображения - записывать алгоритм при помощи блок - схем	профессиональн ой деятельности в современном обществе; развитие умений
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»		5.03.18-10.03.18	Вставлять текст в рисунок.	УМК 1А, §14, № 3,5 УМК 1Б, № 165	УМК 2А, стр.69-72, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь строить линейный алгоритм.	составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»		12.03.18-17.03.18	Преобразовывать информацию по заданным правилам; вычислять с помощью приложения Калькулятор.	УМК 1А, §15, №4,5 УМК 1Б, №168,177	УМК 2А, стр.72-76, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь строить разветвляющий алгоритм.	формирование знаний об алгоритми-ческих конструкциях, логических
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую		19.03.18-24.03.18	Получать информацию путем рассуждений.	УМК 1А, §16, № 2, 4 УМК 1Б,	УМК 2А, стр.78-79, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь строить циклические алгоритм.	значениях и операциях; знакомство с одним из языков

	презентацию»				№ 184			программирован
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник		2.04.18-7.04.18	Составлять план действий для решения конкретной задачи.	УМК 1А, §17, №2 УМК 1Б, №187,188	УМК 2А, стр.79-83, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь составлять алгоритмы для Чертежника.	ия и основными алгоритмически ми структурами — линейной, условной и циклической.
30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник		9.04.18-14.04.18	Составлять план действий для решения сложной задачи.	УМК 1А, §17, № 4 УМК 1Б, № 193, 194	УМК 2А, стр.83-85, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь составлять вспомогательные алгоритмы, использовать их при решении задач.	
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник		16.04.18-21.04.18	Создавать простейшие презентации с элементами анимации.	УМК 1А, §17, № 8 УМК 1Б, № 201, 202	УМК 2А, стр.85-90, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь записывать алгоритмы с циклом в среде Чертежник.	
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»		7.05.18-12.05.18	Создавать анимированные сцены.	УМК 1А, §18, стр. 118-123	УМК 2А, стр.90-92, УМК 3А	Продемонстрировать полученные знания.	
33.	Тест № 4 по теме: «Алгоритмы и исполнители»		14.05.18-19.05.18	КИМ № 4	УМК 1А, §18, стр. 125-127	УМК 2А, стр.92, УМК 2Б		
34.	Выполнение и защита итогового проекта.		21.05.18-26.05.18			УМК 2А, стр.92, УМК 3А, УМК 3Б	Уметь создавать мультимедийную презентацию с гиперссылками. уметь создавать многоуровневые списки, информационные модели	
Итого		34						

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

1. Учебник

- А) Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса / Л. Л. Босова.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- Б) Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

2. Методические пособия:

- А) Босова Л.Л. Информатика 6 класс. Методические рекомендации по проведению уроков в 6 классе <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/mr6kl.pdf>
- Б) Босова Л.Л. Контрольно-измерительные материалы для 6 класса <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/kim6.pdf>

3. Цифровые ресурсы

- А) Презентации, плакаты
- Б) Компьютерный практикум

4. Дополнительная литература:

- 1. Макарова Н.В., учебник «Информатика 5-6», Питер 2006 год (дополнительно);
- 2. Семакин И. Г., Хеннер Е. К. Информатика и ИКТ. Задачник-практикум. ч. 1, 2. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
- 3. **Информатика и ИКТ. 9 класс. Подготовка к ГИА-2011. / Под ред. Ф. Ф. Лысенко, Л. Н. Евич. — Ростов-на-Дону: Легион-М, 2011.**
- 4. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. Учебное пособие для 7 – 11 классов по курсу «Информатика и вычислительная техника» - Москва: АВФ, 1996
- 5. Ефимова О.В., Моисеева М.В., Ю.А. Шафрин. Практикум по компьютерной технологии. Примеры и упражнения. Пособие по курсу «Информатика и вычислительная техника» - Москва: АВФ, 1997
- 6. Семакин И.Г., Шеина Т.Ю. Преподавание курса информатики в средней школе. М.: Лаборатория базовых знаний, 2002
- 7. Таненбаум Э.С. Архитектура компьютера. 4-е изд. - СПб.: Питер, 2003.

5. Интернет-ресурсы:

- А) УМК «Информатика и ИКТ» для 5-7 классов <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/umk.php>
- Б) Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
- В) Информатика и ИКТ. 6 класс <http://school-collection.edu.ru/>

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области гимназия имени
Заслуженного учителя Российской Федерации Сергея Васильевича Байменова города Похвистнево
городского округа Похвистнево Самарской области

«Утверждаю»

Директор ГБОУ гимназии

им. С.В. Байменова города Похвистнево

_____ / Т. В. Вагизова/

Приказ № _____

от «__» _____ 20__ г.

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

по информатике и ИКТ в 6 классе

Составлены учителем информатики и ИКТ
Распанамаревой Еленой Ивановной

подпись

г. Похвистнево

2017 – 2018 учебный год

КИМ № 1
Тест № 1 по теме «Объекты и системы»
Вариант 1

1. Закончите предложение: «Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком как единое целое, называется ...»
 - а) понятием
 - б) объектом
 - в) предметом
 - г) системой
2. Отметьте единичные имена объектов:
 - а) машина
 - б) береза
 - в) Москва
 - г) Байкал
 - д) Пушкин А.С.
 - е) операционная система
 - ж) клавиатурный тренажер
 - з) Windows XP
3. Отметьте объекты операционной системы:
 - а) рабочий стол
 - б) окно
 - в) папка
 - г) файл
 - д) компьютер
4. Отметьте признаки, которые могут быть указаны в сообщении об объекте:
 - а) свойства
 - б) размеры
 - в) поведение
 - г) состояние
 - д) действия
5. Укажите отношение для пары «процессор и системный блок»:
 - а) является элементом множества
 - б) входит в состав
 - в) является разновидностью
 - г) является причиной
6. Отметьте природные системы:
 - а) Солнечная система
 - б) футбольная команда
 - в) растение компьютер
 - г) автомобиль
 - д) математический язык
7. Укажите подсистемы, входящие в систему «Аппаратное обеспечение персонального компьютера»:
 - а) устройства ввода информации
 - б) устройства хранения информации
 - в) операционная система
 - г) прикладные программы

КИМ № 1
Тест № 1 по теме «Объекты и системы»
Вариант 2

1. Закончите предложение: «Целое, состоящее из частей, взаимосвязанных между собой, называется ...»
 - а) понятием
 - б) объектом
 - в) предметом
 - г) системой
2. Отметьте общие имена объектов:
 - а) машина
 - б) береза
 - в) Москва
 - г) Байкал
 - д) Пушкин А.С.
 - е) операционная система
 - ж) клавиатурный тренажер
 - з) Windows XP
3. Отметьте объекты классной комнаты:
 - а) рабочий стол
 - б) окно
 - в) папка
 - г) файл
 - д) компьютер
4. Отметьте признаки, которые могут быть указаны в сообщении об объекте:
 - а) свойства
 - б) поведение
 - в) состояние
 - г) возможности
 - д) действия
5. Укажите отношение для пары «графический редактор и MS Paint»: является элементом множества
 - а) входит в состав
 - б) является разновидностью
 - в) является причиной
6. Отметьте природные системы:
 - а) Солнечная система
 - б) футбольная команда
 - в) растение компьютер
 - г) автомобиль
 - д) математический язык
7. Укажите подсистемы, входящие в систему «Программное обеспечение персонального компьютера»:
 - а) устройства ввода информации
 - б) устройства хранения информации
 - в) операционная система
 - г) прикладные программы

КИМ № 2
Тест № 2 по теме «Объекты и системы»
Вариант 1

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все понятия среди следующих словосочетаний:

- а) Система счисления
- б) В вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- в) Графический файл
- г) Текстовый документ
- д) Файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- е) Двоичные коды
- ж) Всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

- 1) Человек — мозг = компьютер — ...
 - а) клавиатура
 - б) системный блок
 - в) память
 - г) процессор
- 2) Человек — записная книжка = компьютер — ...
 - а) оперативная память
 - б) жесткий диск
 - в) системный блок
 - г) память

4. Определите вид следующего суждения: «Все дети с удовольствием играют в компьютерные игры.»

- а) общеутвердительное
- б) общеотрицательное
- в) частноутвердительное
- г) частноотрицательное

5. Отметьте формы мышления:

- а) понятие
- б) восприятие
- в) анализ
- г) синтез
- д) суждение
- е) умозаключение
- ж) обобщение

КИМ № 2
Тест № 2 по теме «Объекты и системы»
Вариант 2.

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Пушки с пристани палят, кораблю пристать велят. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все суждения среди следующих словосочетаний:

- а) система счисления
- б) в вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- в) графический файл
- г) текстовый документ
- д) файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- е) двоичные коды
- ж) всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1) Художник — холст = компьютер — ...

- а) сканер
- б) клавиатура
- в) экран
- г) процессор

2) Компьютер — память = фабрика — ...

- а) цех
- б) контора
- в) ворота для ввоза сырья
- г) склад

4. Определите вид следующего суждения: «Некоторые девочки любят играть в футбол.»

- а) общеутвердительное
- б) общеотрицательное
- в) частно утвердительное
- г) частно отрицательное

5. Отметьте логические приемы формирования понятий:

- а) понятие
- б) восприятие
- в) анализ
- г) синтез
- д) суждение
- е) умозаключение
- ж) обобщение

КИМ № 3

Тест № 3 по теме «Информационное моделирование»

Вариант 1.

1. Закончите предложение: «Объект, который используется в качестве «заместителя», представителя другого объекта с определенной целью, называется ...»
 - а) моделью
 - б) копией
 - в) предметом
 - г) оригиналом
2. Закончите предложение: «Модель, по сравнению с объектом-оригиналом, содержит ...»
 - а) меньше информации
 - б) столько же информации
 - в) больше информации
3. Укажите примеры натуральных моделей:
 - а) физическая карта
 - б) глобус
 - в) график зависимости расстояния от времени
 - г) макет здания
 - д) выкройка фартука
 - е) муляж яблока
 - ж) манекен
 - з) схема метро
4. Укажите примеры образных информационных моделей:
 - а) рисунок
 - б) фотография
 - в) словесное описание
 - г) формула
5. Отметьте пропущенное слово: «Словесное описание горного ландшафта является примером ... модели»
 - а) образной
 - б) знаковой
 - в) смешанной
 - г) натурной
6. Отметьте пропущенное слово: «Географическая карта является примером ... модели»
 - а) образной
 - б) знаковой
 - в) смешанной
 - г) натурной
7. Укажите пары объектов, о которых можно сказать, что они находятся в отношении «объект – модель»:
 - а) компьютер – процессор
 - б) Новосибирск – город
 - в) слякоть – насморк
 - г) автомобиль – техническое описание автомобиля
 - д) город – путеводитель по городу

КИМ № 3

Тест № 3 по теме «Информационное моделирование»

Вариант 2.

1. Закончите предложение: «Моделью называют объект, имеющий...»
 - а) внешнее сходство с объектом
 - б) все признаки объекта-оригинала
 - в) существенные признаки объекта-оригинала
 - г) особенности поведения объекта-оригинала
2. Закончите предложение: «Можно создавать и использовать ...»
 - а) разные модели объекта
 - б) единственную модель объекта
 - в) только натурные модели объекта
3. Укажите примеры информационных моделей:
 - а) физическая карта
 - б) глобус
 - в) график зависимости расстояния от времени
 - г) макет здания
 - д) выкройка фартука
 - е) муляж яблока
 - ж) манекен
 - з) схема метро
4. Укажите примеры знаковых информационных моделей:
 - а) рисунок
 - б) фотография
 - в) словесное описание
 - г) формула
5. Отметьте пропущенное слово: «Формула для вычисления площади прямоугольника является примером ... модели»
 - а) образной
 - б) знаковой
 - в) смешанной
 - г) натурной
6. Отметьте пропущенное слово: «Атлас автомобильных дорог является примером ... модели»
 - а) образной
 - б) знаковой
 - в) смешанной
 - г) натурной
7. Укажите пары объектов, о которых можно сказать, что они находятся в отношении «объект – модель»:
 - а) клавиатура – микрофон
 - б) река – Днепр
 - в) болт – чертеж болта
 - г) мелодия – нотная запись мелодии
 - д) весна – лето

КИМ № 4

Тест № 4 по теме: «Алгоритмы и исполнители»


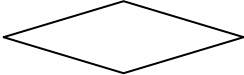
Вариант 1.

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»
 - а) нумерованный список
 - б) маркированный список
 - в) система команд исполнителя
 - г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату
2. Что можно считать алгоритмом?
 - а) Правила техники безопасности
 - б) Список класса
 - в) Кулинарный рецепт
 - г) Перечень обязанностей дежурного по классу
3. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются ...»
 - а) рисунки
 - б) списки
 - в) геометрические фигуры
 - г) формулы
4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения ...»
 - а) начала или конца алгоритма
 - б) ввода или вывода
 - в) принятия решения
 - г) выполнения действия
5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения ...»
 - а) начала или конца алгоритма
 - б) ввода или вывода
 - в) принятия решения
 - г) выполнения действия
6. Отметьте галочкой истинные высказывания:
 - а) Человек разрабатывает алгоритмы.
 - б) Компьютер разрабатывает алгоритмы.
 - в) Исполнитель разрабатывает алгоритмы.
 - г) Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
 - д) Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
 - е) Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
 - ж) Человек исполняет алгоритмы.
 - з) Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
 - и) Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих вего СКИ.
7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется ...»
 - а) линейным
 - б) ветвлением
 - в) циклическим

КИМ № 4

Тест № 4 по теме: «Алгоритмы и исполнители»

Вариант 2.

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»
 - а) нумерованный список
 - б) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату
 - в) блок-схема
 - г) система команд исполнителя
2. Что можно считать алгоритмом?
 - а) Правила организации рабочего места
 - б) Телефонный справочник
 - в) Схема метро
 - г) Инструкция по пользованию телефонным аппаратом
3. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма для исполнителя называется ...»
 - а) рисунком
 - б) планом
 - в) геометрической фигурой
 - г) блок-схемой
4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура  используется в блок-схемах для обозначения ...»
 - а) начала или конца алгоритма
 - б) ввода или вывода
 - в) принятия решения
 - г) выполнения действия
5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура  используется в блок-схемах для обозначения ...»
 - а) начала или конца алгоритма
 - б) ввода или вывода
 - в) принятия решения
 - г) выполнения действия
6. Отметьте галочкой истинные высказывания:
 - а) Человек исполняет алгоритмы.
 - б) Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
 - в) Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих вего СКИ.
 - г) Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
 - д) Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
 - е) Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
 - ж) Человек разрабатывает алгоритмы.
 - з) Компьютер разрабатывает алгоритмы.
 - и) Исполнитель разрабатывает алгоритмы.
7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором некоторая группа команд выполняются многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие, называется ...»
 - а) линейным
 - б) ветвлением
 - в) циклическим